**ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE INTERVENCION**

**INTRODUCCION**

Este proyecto de intervención, está encaminado como su nombre lo indica a intervenir por medio de un proceso de Innovación Educativa; será realizado por Nora Castillo Viveros docente del colegio José Manuel Saavedra Galindo, Betty Alvares Gonzales, docente de Jesús Villa Fañe Franco y Amparo Herrera López docente de la institución educativa Normal Superior Farallones de Cali del grupo 7.

Se innovará con ayuda de herramientas tecnológicas y se tratará de convertir el aprendizaje en algo alegre, interactivo, donde crecerán ideas innovadoras, de diseño, de impresión de contenido web, de video móvil etc., tratando de que el estudiante viva feliz, aprendiendo muy motivado y participando.

En el avance del proyecto se ha escrito sobre la estructura del proyecto de intervención, llegando al diagnóstico actual.

La innovación educativa es una transformación verificable, replicable y sostenible en las prácticas pedagógicas, en la organización escolar o en la implementación curricular que redunda en mejoras en la calidad de los aprendizajes y es mediada por el uso de las tics; a ésta transformación pretendemos llegar con nuestro proyecto de intervención.

Entre los resultados obtenidos, hasta ahora, está la confrontación del problema a tratar, la recopilación de datos, de información y una parte del desarrollo de la estructura del proyecto de intervención.

Pretendemos innovar aplicando una secuencia didáctica por medio de una página web que contenga elementos multimediales para mejorar el aprendizaje.

La palabra didáctica deriva del griego didáctiké (enseñar, instruir, exponer con claridad), y se define como la disciplina científico pedagógica.

**RESUMEN**

Al iniciar nuestra especialización en informática y multimedia en educación con la fundación universitaria Los Libertadores de Bogotá, decidimos, escoger como trabajo final un problema muy sentido en nuestra institución e intervenir tratando de solucionarlo, con la ayuda de las tics, los conocimientos adquiridos, y nuestra disposición.

Incorporar las tics en el aprendizaje es nuestra inquietud, por esto estamos en el proceso de recoger información sobre el aprender haciendo (porque se aprende haciendo y lo aprendido queda en la mente, se amplía y generaliza mediante la teoría. La experiencia será un autoaprendizaje) y aplicarlo en un grado noveno, donde demostremos que realizando prácticas interactivas, actividades con tics, se aprende mejor

Hemos recibido una buena formación en tics, hasta ahora por parte de nuestros docentes de la especialización y estamos practicando lo visto hasta ahora: Informática Educativa, Didáctica de la Multimedia, Sociedad de la Información y del Conocimiento, Multimedia Educativa I, Multimedia Educativa II y Diseño de Proyectos.

Se desea desarrollar el pensamiento crítico y creativo; mejorar las habilidades comunicativas, el trabajo en equipo en los estudiantes y convertir a las tics en las aliadas del maestro.

1. **PROBLEMA**
   1. **PLANTEAMIENTO.**

Nos hemos dado cuenta que la mayoría de los estudiantes de la básica secundaria no entienden muy bien la química, u olvidan fácilmente lo aprendido; les aburre que en sus clases solo tengan teoría o resolución de problemas escritos, sus evaluaciones no son la mejores incluyendo las pruebas saber, se desinteresan en la signatura e inclusive de continuarla en la universidad, por esto deseamos intervenir con un proyecto innovador que mejore la problemática existente.

* 1. **FORMULACIÓN.**

Mejoramiento en el aprendizaje de la química de los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Normal Superior Farallones de Cali, mediante la aplicación de una secuencia didáctica por medio de una página web, que contenga elementos multimediales.

¿El aprendizaje de la química en estudiante de grado noveno de la Institución Educativa Normal Superior Farallones de Cali, puede ser mejorado con la aplicación de una secuencia didáctica por medio de una página web que contenga elementos multimediales?

* 1. **ANTECEDENTES.**

Se ha tratado de incorporar las tics, para resolver problemas educativos, muchos maestros lo han logrado, mientras otros han encontrado dificultades; ya sea por falta de capacitación, desmotivación o desinterés, insuficiencia de nuevas tecnologías o resistencia al cambio de las personas implicadas.

Se conocen trabajos de docentes que han logrado volver la escuela un centro de intercambio de saberes, de manejo de tics para para solucionar muchos problemas del aprendizaje.

Es en el maestro donde está el potencial para saber qué hacer en la solución de determinado problema observado en clase o en la educación y utilizar herramientas colaborativas para resolverlo.

Se ve el esfuerzo en profesores de primaria, de bachillerato y universitarios tratando de interrelacionar con las tics, de volverse su aliado, su mejor amigo, de intervenir en su trabajo; por ejemplo diseñando contenidos interactivos, muy creativos, apoyando así su trabajo en el aula.

En el próximo avance, anexaremos la bibliografía y experiencias evidentes.

1. **JUSTIFICACION.**

Es una necesidad urgida implementar las tics para un mejor aprendizaje y enseñanza en la educación y no sólo eso, sino para que ese aprendizaje se torne muy llamativo, por ejemplo con objetos que puedo mover, que puedo oír, que puedo leer, montados en una página educativa (página web).Objetos virtuales de aprendizaje.

Es también importantísimo que el docente conozca las nuevas tecnologías y las lleve a su aula de clase, capacitándose y buscando información y actividades lúdicas para sus estudiantes. Muy importante es también agregar nuevos detalles a la malla curricular y hacerla evidente.

Se debe realizar un proyecto de intervención para motivar a otros maestros a que hagan lo mismo; un proyecto interventor que llene de alegría a sus estudiantes, de motivación y de ganas de aprender.

Se debe intervenir para mejorar la calidad de la educación, para que nuestros estudiantes aprendan apoyados en las tics, para facilitar el trabajo de maestro y estudiante, para motivar a otros docentes de otras instituciones o de otras partes del mundo, a realizar trabajos como éste.

Por este motivo queremos intervenir con nuestro proyecto para desarrollar actividades en la gestión de información, mejorar actitudes en la búsqueda de soluciones a problemas de la vida cotidiana, apropiarse de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones las cuales son competencias actuales (como la competencia digital y la competencia informacional) en este mundo de tantos cambios y retos. Una competencia según Jordi Adell (profesor de nuevas tecnologías aplicadas a la educación) es “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción académica”.

Se puede mejorar además participando en foros con estudiantes de otros niveles y potras instituciones, buscando información complementaria en la web; herramienta que forma parte del entorno de aprendizaje, todo ello orientado a que el estudiante sea el centro de una nueva forma de aprender.

Para que estas formas de aprender sean efectivas se necesitan que sean efectivas, amenas, alegres. La alegría, la risa, un chiste, el compartir a través de ejercicios lúdicos, genera un impacto positivo a los estudiantes que facilita y hace más efectivo el proceso de aprendizaje, al igual que la actitud de curiosidad y las ganas de aprender.

1. **OBJETIVOS.**
   1. **GENERAL.**

Realizar las prácticas de tal forma que se utilicen las herramientas tecnológicas y motiven a los estudiantes a entender y valorar la química y darle un buen uso en su vida cotidiana.

* 1. **ESPECIFICOS.**

Desarrollar técnicas que den un buen uso a lo aprendido en clase.

Buscar alcanzar metas mediante prácticas que involucren avances técnicos, vistos en clase.

Motivar al estudiante para llevar a cabo la práctica en su quehacer diario.

1. **MARCO DE REFERENCIA.**

Son el conjunto de referentes que apoyan el proceso de investigación

* 1. **MARCO CONTEXTUAL.**

En el marco contextual se hace una descripción somera de la localización geográfica, aspectos socioeconómicos, culturales, educativos, ambientales, ecológicos, institucionales, etc., de la zona donde se va a desarrollar el proyecto en este caso de intervención (espacio y tiempo).

En proceso.

* 1. **MARCO TEORICO.**

Es la compilación de teorías que apoyan la propuesta del grupo investigador. El marco teórico debe ser riguroso y juicioso y estar estrechamente relacionado con el problema a resolver y la propuesta de intervención.

El marco teórico no se puede reducir a la sola acotación de lo que han dicho otros autores, sino que implica una nueva conceptualización que el investigador hace a partir de la revisión teórica y conceptual.

En proceso.

* 1. **MARCO LEGAL.**

En porceso.

1. **DISEÑO METODOLÓGICO.**

Es la metodología de la investigación. El tipo de metodología que rige el desarrollo del proyecto es la investigación acción; esta supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso en continua búsqueda; conlleva a entender el oficio docente integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. El término investigación acción, fue propuesto por primera vez en 1946 por el autor Kurt Lewin (1973); Lewin esencialmente sugería que las tres características más importantes de la investigación moderna eran: su carácter participativo, su impulso democrático y su contribución simultánea al conocimiento de las ciencias sociales.

En este diseño metodológico, el maestro será un facilitador encargado de descubrir el potencial de cada estudiante y sacarle provecho para bien de ambos; las clases serán con contenido multimedial en formato web (animaciones, gráficas, textos, fotografías, videos, y otros).

Una de las aportaciones más importantes del sicólogo analista Shank, apunta en la línea metodológica: según Roger Shank , no hay aprendizaje sino es a través de la práctica, es decir el Learning by doing. También lo explica Punset, quien afirma que aprender debe ser divertido.

En proceso.

* 1. **TIPO DE INVESTIGACION.**

Investigación acción.

En proceso.

* 1. **POBLACION Y MUESTRA.**

Estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Normal Superior Farallones de Cali, con edades entre los doce y quince años, de los estratos uno, dos y tres, de la comuna tres.

Como es una investigación acción se requiere tener contacto con población del entorno y de cualquier parte del mundo porque ésta clase de investigación analiza acciones humanas y situaciones sociales, se redacta el lenguaje autentico y de sentido común, se tiene muy en cuenta las investigaciones de la gente, sus creencias y significaciones.

* 1. **INSTRUMENTOS.**

En la recolección de la información obtenida hasta ahora, se ha utilizado la encuesta; ésta es un estudio observacional en el cual el investigador no modifica el entorno, ni controla el proceso que está en observación. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos’. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

En proceso

* 1. **ANALISIS DE RESULTADOS**.

En proceso

* 1. **DIAGNÓSTICO.**

El diagnóstico (del griego diagnostikós, a su vez del prefijo día, “ a través”, y gnosis, “conocimiento” o “ apto para conocer”) alude en general, al análisis que se realiza para determinar cualquier situación y cuáles son las tendencias. Esta determinación se realiza sobre la base de datos y hechos recogidos y ordenados sistemáticamente, que permiten juzgar mejor, qué es lo que está pasando.

En proceso.